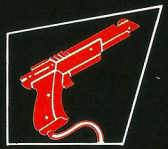
NES-DH-FAH-1

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

DUCK HUNT™

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SÉRIE PISTOLET
Á RAYONS
LICHTWAPEN
SERIES

Ⓝ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Duck Hunt™ du Nintendo Entertainment System™. Ce jeu requiert l'utilisation du pistolet à rayons Zapper™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Ce jeu de tir rapide et de précision vous entraîne à la chasse dans les marais en compagnie de votre fidèle chien de chasse. Il débusque vos proies et vous n'avez que quelques fractions de seconde pour abattre les canards. Vous en tirez un puis deux à la fois et vous passez enfin à la suprême épreuve d'habileté: le tir au pigeon d'argile!

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

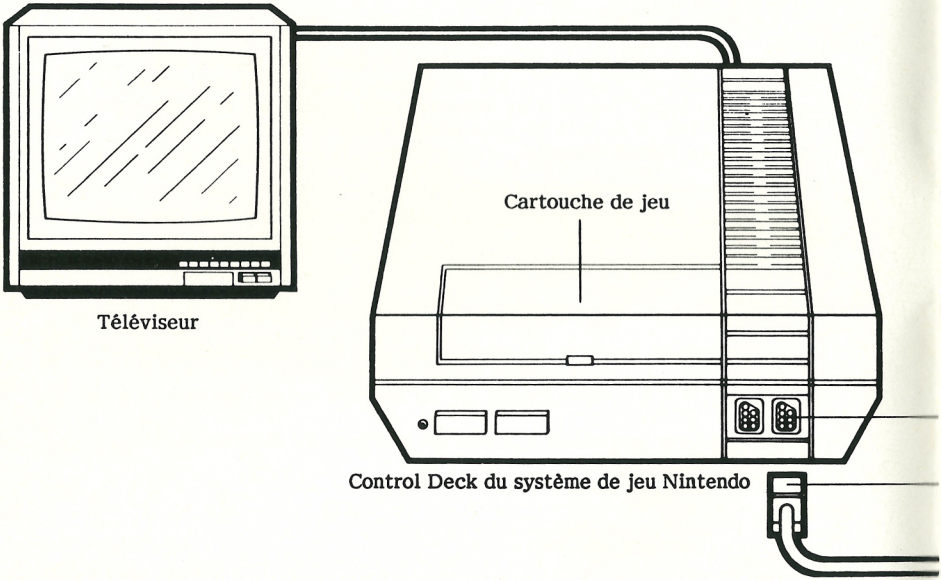
1. PRECAUTIONS

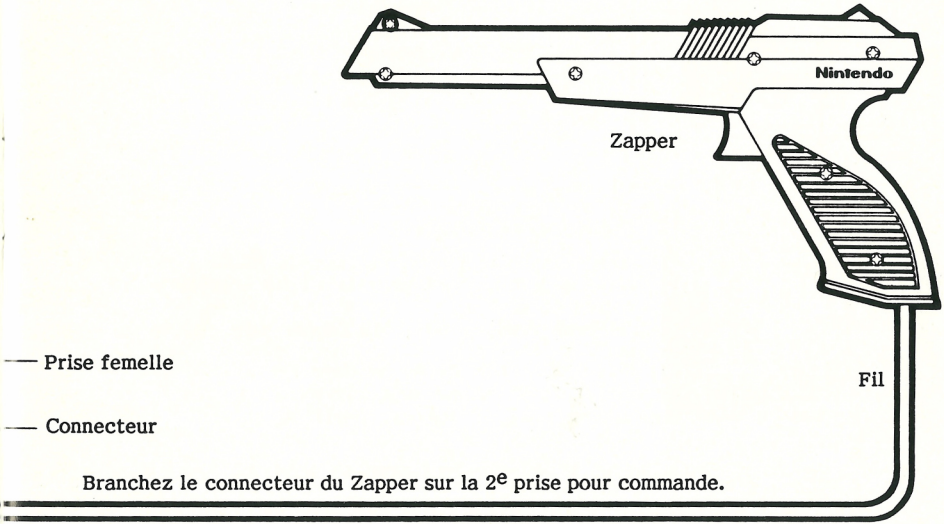
1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.
4) Lire attentivement le mode d'emploi du Zapper.

REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

©1987 Nintendo

2. RACCORDEMENT DU ZAPPER AU CONTROL DECK DU SYSTEME DE JEU NINTENDO

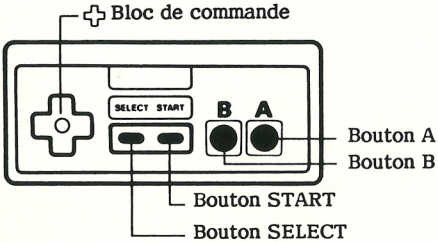




Branchez le connecteur du Zapper sur la 2e prise pour commande.

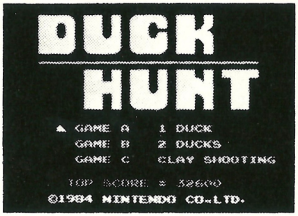
3. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1



Commande 1 - utilisée pour lancer et choisir le jeu ou par le deuxième joueur du jeu A.

Bloc de commande
Sert au deuxième joueur du jeu A à commander le vol du canard.
Bouton A - non utilisé
Bouton B - non utilisé



Bouton SELECT (choix)

Lorsqu'on appuie sur ce bouton, la flèche (→) se déplace à l'écran. Alignez la flèche avec le jeu de votre choix.
On peut aussi se servir du Zapper pour choisir un jeu.

Bouton START (lancement)

Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu. On peut aussi se servir du Zapper pour lancer le jeu.

Pause:

Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

* Le décompte le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on appuie sur le commutateur de remise à zéro ou si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur "off".

4. FONCTIONNEMENT DU ZAPPER

Portée: Environ 2 mètres

* La portée du ZAPPER est fonction de la taille de l'écran du téléviseur.

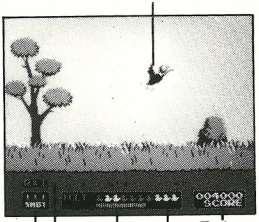
Réglage de l'écran du téléviseur

* Il est important de bien régler les commandes de contraste et de luminosité du téléviseur; sinon, les coups de pistolet risquent de ne pas toucher leur cible.

Choix et lancement des jeux à l'aide du Zapper

* Appuyez sur la gâchette du Zapper en ne visant pas l'écran lorsque celui-ci affiche le menu de jeux pour faire se déplacer la flèche (→).
* Alignez la flèche (→) avec le jeu de votre choix et tirez directement sur l'écran pour lancer ce jeu.
* Certains écrans de télévision peuvent ne pas être bien ajustés pour ce jeu. Ajustez les commandes de l'appareil de télévision si le jeu ne commence pas lorsque vous tirez sur l'écran avec le Zapper.

5. COMMENT JOUER



Canard

Coups restants

Numéro de la ronde

Points

Indicateur de tir (nombre de canards abattus)

Minimum à abattre

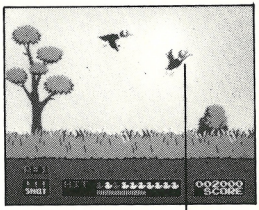
Jeu A:

Dans ce jeu, vous tirez sur un canard à la fois.

* Lorsque le chien trouve un canard, il jappe et saute dans le bosquet. Les canards s'envolent alors un à la fois. (Les canards s'envolent de plusieurs points différents.)
* Le canard fera le tour de l'écran pendant quelques secondes. Voilà votre chance: visez et tirez! Rappelez-vous que vous n'avez que trois coups.
* Le canard clignotant au bas de l'écran est votre indicateur de tir et il deviendra rouge lorsque vous atteignez la cible.
* Vous récoltez un MISS chaque fois que vous avez manqué vos trois coups ou que vous n'avez rien touché pendant le temps alloué. Dans ce cas, le ciel change de couleur et le canard s'envole. (Votre chien sort de sa cachette pour rire de vous.)
* De temps en temps, vous verrez des canards rouge ou bleu pâle. Vous obtenez des points en prime si vous les abattez.
* La ronde prend fin quand 10 canards se sont envolés du bosquet. Une bande au bas de l'écran indique le minimum de canards à abattre avant de passer à la ronde suivante. Si vous atteignez ou dépassez ce minimum, vous passez à la ronde suivante; sinon, la partie prend fin.
* Les canards volent de plus en plus vite et le nombre minimal de canards à abattre augmente lorsque vous passez aux dernières rondes.

[2 Joueurs]

Le JEU A se joue aussi à deux joueurs.
* Un joueur est le chasseur. A l'aide du bloc de commande, le deuxième joueur commande le déplacement horizontal et vertical des canards pour éviter le tir du chasseur jusqu'à ce que le ciel change de couleur. (Les canards sont saufs dès que le ciel change de couleur.)

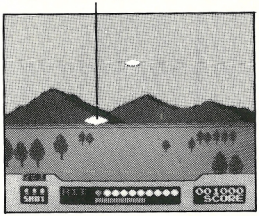


Canard

JEU B (Chasse au canard)
Dans ce jeu, deux canards s'envolent en même temps.
* Ce jeu se joue comme le JEU A, mais le ciel ne change pas de couleur.
* Ce jeu ne peut être joué que par un seul joueur.

JEU C (Tir au pigeon d'argile)
* Les pigeons d'argile s'envolent et s'éloignent vers l'horizon deux à la fois. Visez bien et tirez.
* Les pigeons rapetissent rapidement en s'éloignant. Il est plus facile de les abattre lorsqu'ils sont proches.
* Comme dans les JEUX A et B, la bande au bas de l'écran indique le minimum de pigeons à abattre pour passer à la prochaine ronde. La partie se termine si vous n'atteignez pas ce minimum.

Pigeon d'argile



[Coups:]

JEU A ..... Trois coups par canard
JEU B ..... Trois coups par couple de canards
JEU C ..... Trois coups par couple de pigeons d'argile

[Décompte:]

JEUX A, B et C
* Les points gagnés paraissent à l'écran à chaque coup dans le mille. Les points attribués changent de ronde en ronde.
* Une prime de tireur d'élite est accordée à la fin d'une ronde sans coup manqué.

[Passage à la prochaine ronde]
* Lorsque l'indicateur de tir atteint le minimum à abattre à la fin d'une ronde, vous pouvez passer à la prochaine ronde; sinon, le jeu prend fin.
* Le nombre minimal à abattre augmente progressivement au fur et à mesure des rondes (à partir de la 10e ronde).

[Numéro de la ronde]
Le numéro de la ronde s'affiche comme suit: "R ="

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Bruxelles - BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. (02) 478-92-08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34.40.33.33.

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouw-baarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Fijn dat je de spelcassette Duck Hunt™ van Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen. Dit spel wordt gespeeld met een pistool dat reageert op lichtstralen.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Dit snelle reactiespel voert je samen met je trouwe jachthond in de moerassen. Deze zal de eenden uit hun schuilplaats verjagen; nu is het een kwestie van zorgvuldige timing en scherpschutterskunst om de eenden te vangen. Richt je telkens op een of hooguit twee eenden per keer; probeer daarna eens als uiterste test van je vakmanschap het kleiduifschieten.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel dit instructieboekje aandachtig door; berg het daarna goed op zodat je er later nog eens in kunt kijken.

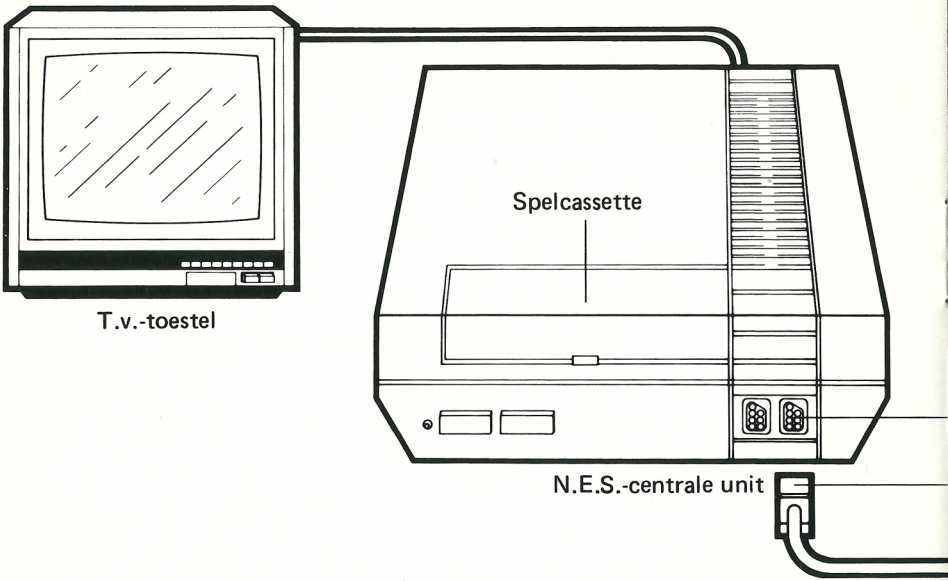
1. WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegen en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de elektrische contacten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan de spelcassette beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.
4) Lees het instructieboekje over het pistool goed door.

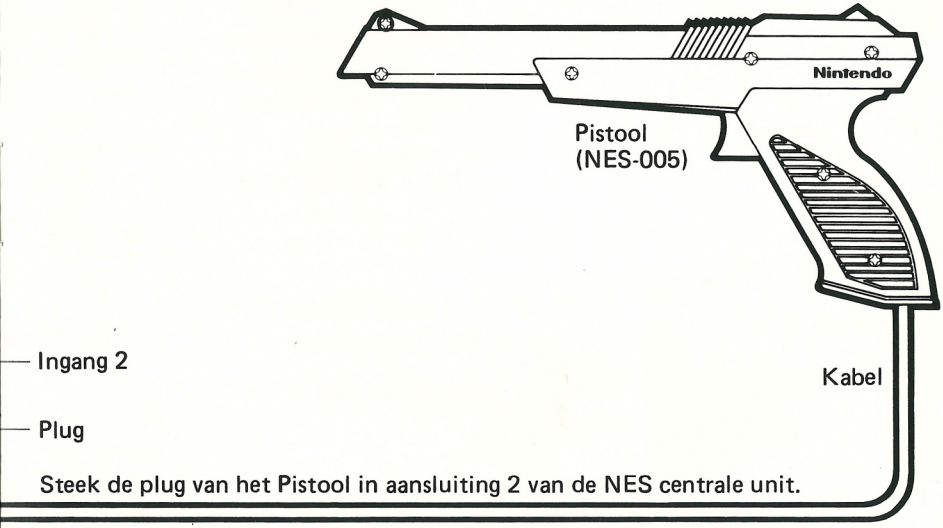
N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn producten en/of productbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het product te verbeteren.

© 1987 Nintendo

2. HET AANSLUITEN VAN HET PISTOOL OP DE N.E.S.



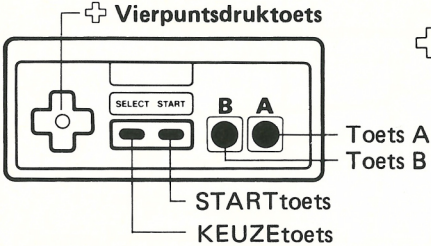
–CENTRALE UNIT



Steek de plug van het Pistool in aansluiting 2 van de NES centrale unit.

3. GEBRUIKSAANWIJZING VOOR DE AFSTANDSBEDIENING

Afstandsbediening 1



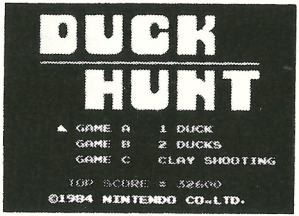
Afstandsbediening 1 — START/KEUZE of voor een tweede speler bij Spel A

Vierpuntskeuzetoets

Wordt bij Spel A door de tweede speler gebruikt om de vlucht van de eenden te beïnvloeden.

A toets — wordt niet gebruikt

B toets — wordt niet gebruikt



KEUZEtoets

Een druk op de toets laat het pijltje (→) over het scherm bewegen. Plaats het pijltje bij het spel dat je wilt spelen.

Het is ook mogelijk het spel te kiezen met behulp van het pistool.

STARTtoets

Wil je beginnen, druk dan op deze toets, of schiet met het pistool op het scherm.

Onderbreken van het spel:
Als je middenin het spel even wilt ophouden kan dat; druk gewoon even op de STARTtoets. Je hoort nu een pauzetoon en het spel stopt. Wil je weer verder spelen druk dan gewoon weer op de STARTtoets; het spel zal nu doorgaan op de plek waar je gebleven was.

* De TOPSCORE springt weer op nul, als je op de reset-toets drukt of de aan-/uitschakelaar op 'uit' wordt gezet.

4. HOE TE SPELEN MET HET PISTOOL?

Maximale afstand tot je t.v. toestel: ongeveer 2 meter

- De maximale afstand tot je t.v.-toestel is afhankelijk van de grootte van het toestel.

Juiste afstelling van het t.v.-toestel

- Controleer eerst of contrast en helderheid van het t.v.-scherm goed staan afgesteld. Als je dit niet doet, heb je kans dat je bij het schieten geen doel raakt.

Hoe kies je en begin je een spel met behulp van het pistool.

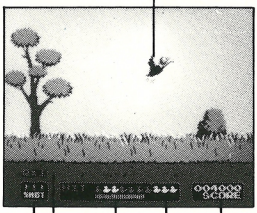
- Als de spelkeuze op het scherm verschijnt richt dan het pistool naar de grond en druk af. Het pijltje (→) zal nu over het scherm bewegen.
- Zorg dat het pijltje (→) bij het spel staat dat je wilt gaan spelen en schiet nu het pistool in de richting van het scherm. Nu zal het spel dat je koos beginnen.
- Sommige t.v.'s staan niet goed afgesteld voor dit spel. Mocht het spel niet beginnen als je met het pistool op het scherm schiet, stel dan het beeld bij.

5. SPELREGELS

Spel A:

Bij dit spel schiet je de eenden één voor één neer.

- Telkens als de hond een eend vindt, begint hij te blaffen en springt het struikgewas in; één voor één vliegen er nu eenden uit omhoog (ze kunnen van alle kanten komen!)
- De eend vliegt nu een paar seconden lang rond op je scherm. Grijp nu je kans: leg aan en schiet! Maar denk erom je mag maar drie keer schieten.
- Het knipperende eendje onder aan het scherm kleurt rood als je raak schiet.
- Als je drie keer hebt mis geschoten, of de tijd is om, verandert de lucht van kleur en vliegt de eend weg. (de hond komt weer uit het struikgewas tevoorschijn en lacht je uit)



- Soms verschijnen er vreemdgekleurde — rode of blauwe — eenden. Als je kans ziet deze neer te schieten krijg je extra punten.
- Telkens als er 10 eenden uit het struikgewas omhoog zijn gevlogen is de ronde afgelopen. De regel voor het doorgaan naar de volgende ronde — onderaan het scherm — geeft aan hoeveel eenden er minimaal afgeschoten moeten zijn om door te kunnen gaan naar de volgende ronde. Als je er minder dan dit aantal raakt is het spel afgelopen.
- Telkens als je een ronde verder komt, vliegen de eenden sneller en moet je meer eenden geraakt hebben (aantal staat op de regel onderaan het scherm) om door te kunnen gaan naar een volgende ronde.

Als er met twee spelers gespeeld wordt:

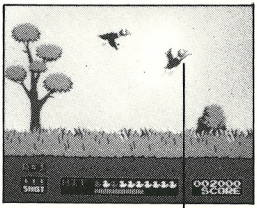
Spel A kan ook met 2 spelers gespeeld worden.

- Een van beide spelers is de jager; de andere probeert met behulp van de vierpuntsdruktoets de eenden — horizontaal en verticaal — zo te laten vliegen dat de kogels van de jager ze niet kunnen raken, en wel tot de lucht van kleur verandert. (de eenden verdwijnen automatisch als de lucht een andere kleur krijgt).

Spel B (eenden jacht)

Bij dit spel vliegen er telkens 2 eenden omhoog vanuit het struikgewas.

- Dit spel gaat precies zo als SPEL A, met dit verschil dat de lucht niet van kleur verandert.
- Dit spel kan slechts door één speler gespeeld worden.

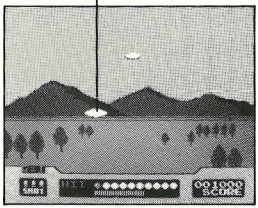


Eend

Spel C (kleiduivenschieten)

- Er vliegen telkens 2 kleiduiven tegelijk op uit het struikgewas om in de verte te verdwijnen. Leg zorgvuldig aan en schiet ze kapot.
- Naarmate de kleiduiven verder weg vliegen worden ze steeds kleiner. Het is dus het eenvoudigst ze kapot te schieten als ze nog dichtbij zijn.
- Evenals bij SPEL A en B, tref je onderaan het scherm een telregel aan, waarop aangegeven staat hoeveel duiven er minimaal moeten zijn geraakt om door te kunnen naar een volgende ronde. Als dit minimum aantal niet wordt gehaald, is het spel afgelopen.

Kleiduif



Aantal beschikbare kogels:

SPEL A . . . . . drie kogels per eend
SPEL B . . . . . drie kogels per twee eenden
SPEL C . . . . . drie kogels per twee kleiduiven

Puntentelling:

Voor SPEL A, B en C

- Telkens als je raak hebt geschoten, verschijnt het aantal behaalde punten onderaan op het scherm. Het aantal te verkrijgen punten is per ronde verschillend.
- Je krijgt een SUPER bonus als je zonder een MISSER een ronde bent doorgekomen.

Naar de volgende ronde:

- Als aan het eind van de ronde het aantal treffers klopt met het minimum aantal treffers, ga je over naar de volgende ronde. Zo niet, dan is het spel afgelopen.
- Het minimum aantal treffers wordt telkens iets hoger (vanaf ronde 10).

Rondenummer:

- Het nummer van de ronde wordt aangegeven met "R =".

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trede Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel.: (02) 478-92-08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of (02) 478-92-08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

MEMO

MEMO

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON